

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI SIKAP SOSIAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI
SDN 4 PANJER**

I Gusti Bagus Wacika, Nyoman Dantes, I Wayan Lasmawan

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: Bagus.wacika@pasca.undiksha.ac.id, dantesnyoman@yahoo.co.id,
lasmanizer@yahoo.com.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari sikap sosial dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN 4 Panjer. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel total instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar IPS dan kuesioner sikap sosial. Analisis data menggunakan anakova. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari tiga yaitu model pembelajaran kooperatif jigsaw sebagai variabel bebas, sikap sosial sebagai variabel moderator dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : pertama, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Kedua, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi dari siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional setelah sikap sosial dikendalikan. Ketiga, terdapat kontribusi sikap sosial terhadap hasil belajar IPS siswa baik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif jigsaw maupun model pembelajaran konvensional.

Kata kunci : kooperatif jigsaw, hasil belajar, sikap sosial

Abstract

The aim of this study is to find out the effect of learning model of jigsaw cooperative type toward the learning achievement of IPS in fifth grade in SDN 4 Panjer. This study was an experiment research design and using total sampling method. The instruments of research were IPS learning test and social attitude questionnaire. Data analysis have been used Anacova. Variables in this study were consist of three that are learning models of jigsaw cooperative as independent variable, social attitudes as moderator variable, and learning achievement of IPS as dependent variable. The result of study showed. There were significant difference in learning achievement of IPS between the students who were followed learning model of the jigsaw cooperative type with the one who were followed conventional learning models. There was significant difference in learning achievement of IPS between the students who were followed learning model of jigsaw cooperative type higher than the one who were followed learning model of conventional models after social attitudes controlled. There were contribution of social attitudes toward the student's learning achievement of IPS both the students who were followed learning model of jigsaw cooperative type and conventional learning models.

Keywords: jigsaw cooperative, learning achievement, social attitude

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari pembangunan nasional. Pembangunan di bidang pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Pentingnya bidang pendidikan maka diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilakukan oleh komponen terkait dalam dunia pendidikan baik keluarga, masyarakat, dan juga pemerintah.

Melalui pendidikan, setiap individu mesti disediakan berbagai kesempatan belajar sepanjang hayat, baik untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap maupun untuk dapat menyesuaikan diri dengan dunia yang kompleks dan penuh dengan saling ketergantungan. Pendidikan yang relevan harus bersandar pada empat pilar pendidikan yaitu (1) *learning to know*, yakni pebelajar mempelajari pengetahuan, (2) *learning to do*, yakni pebelajar menggunakan pengetahuannya untuk mengembangkan keterampilan, (3) *learning to be*, yakni pebelajar belajar menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk hidup, dan (4) *learning to live together*, yakni pebelajar belajar untuk menyadari bahwa adanya saling ketergantungan sehingga diperlukan adanya saling menghargai antara sesama manusia (Lasmawan, 2009).

Berdasarkan pernyataan tersebut, pendidikan saat ini diharapkan mampu membekali setiap pebelajar dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap, dimana proses belajar bukan semata-mata mencerminkan pengetahuan (*knowledge – based*) tetapi mencerminkan keempat pilar di atas.

Pendidikan yang ideal hakikatnya selalu bersifat “antisipatif” dan

preparatoristik”, yakni, selalu mengacu ke masa depan, dan selalu mempersiapkan generasi muda untuk kehidupan masa depan yang lebih baik, bermutu, dan bermakna (Buchori, 2001).

Sungguhpun demikian, apa dan bagaimana pendidikan ideal dengan sifatnya yang antisipatif dan preparatoristik seperti itu, berbeda bagi setiap bangsa dalam melihat dan menghadapi masa depannya. Bagi bangsa Indonesia, kondisi, tantangan, dan masalah masa depan yang harus dihadapi senantiasa berkaitan dengan pengembangan kualitas dan kemandirian manusia Indonesia yang memungkinkannya mampu dan proaktif menjawab tantangan globalisasi, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi (Dantes, 2008 ; Farisi 2006).

Pendidikan yang ideal bagi bangsa Indonesia, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka, mencerdaskan kehidupan bangsa (Pasal 3); serta secara aktif mengembangkan kapasitas siwa untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (pasal 1 : 1) (Depdiknas, 2004).

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil belajar dapat diartikan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan (Oemar Hamalik, 2004).

Begitu pula dengan pembelajaran IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD mulai dari kelas I sampai dengan VI. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global dari kehidupan sosial.

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Entin Solihatin dan Raharjo, 2009).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, siswa, sarana, alat yang tersedia, serta faktor lingkungan. Berbagai komponen yang membentuk proses pembelajaran satu sama lainnya saling berinteraksi, yaitu tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Melihat fenomena di atas, yang dihadapi pembelajaran IPS saat ini adalah pendidikan Indonesia juga kehilangan untuk kulturalnya, Buchori (2002) mencatat bahwa fenomena tersebut terjadi semenjak tahun 1960-an, dimana sejak saat itu sistem pendidikan Indonesia telah kehilangan watak kultural yang patut dibanggakan. Padahal, sebelum itu pendidikan Indonesia telah mampu membentuk dan menghasilkan tokoh yang patut diteladani.

Hasil analisis dan refleksi Raharjo (2004) mengharapakan bahwa pendidikan nasional gagal atau belum berhasil menghasilkan kader-kader bangsa yang berkemauan tulus dan berkemampuan profesional. Akibatnya, kehidupan bangsa Indonesia dewasa ini, khususnya di bidang sosial dan budaya dicirikan oleh semakin hilang dan

menjauhnya jati diri bangsa dari perilaku masyarakat.

Sekolah yang diharapkan menjadi salah satu wahana terjadinya proses transformasi nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial sebagai bagian dari pembentukan kepribadian siswa belum menjadi kenyataan (Dantes, 2008 ; Sudirman, 2008). Padahal sekolah semestinya mampu menjadi agen perubahan dalam membentuk manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang tidak hanya pandai secara akademik, yang mempunyai keahlian, keterampilan, dan kemampuan intelektual dalam memecahkan masalah, tetapi juga mempunyai integritas moral dan ketahanan budaya yang mapan. Salah satu program persekolahan yang memikul beban dalam kaitannya dengan pembentukan dan pembekalan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan moral siswa sebagai warga negara potensial adalah mata pelajaran IPS.

Berdasar pada kondisi di atas, patut dipertanyakan peranan dan esensi dari pembelajaran IPS sebagai salah satu program pendidikan yang *“Diperuntukkan untuk membangun dan membentuk karakter kebangsaan siswa”*. Secara dini, penegasan terhadap preposisi ini, telaah Hasan (2006), cukup menggambarkan ketidakberfungsian pembelajaran IPS dalam membangun karakter ke –Indonesiaan, yaitu : pembelajaran IPS saat ini sangat miskin dengan pembekalan, pendidikan moral, nilai, dan keterampilan sosial, sehingga kurang menantang siswa untuk belajar, apalagi memahami karakteristik bangsanya. Kondisi geografis dan keberagaman etnis, budaya, bahasa dan agama yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia, hendaknya mampu ditanamkan dan dibiasakan kepada siswa melalui pembelajaran IPS (Sumantri, 2004). Karena melalui pembelajaran

IPS, siswa dapat belajar memahami, memahami, dan membiasakan diri untuk hidup dalam keberagaman nilai-nilai budaya bangsa.

Berdasarkan kajian empiris dan konseptual diatas, tampak bahwa betapa penting dan strategisnya pembelajaran IPS dalam kaitannya dengan pembangunan karakter dari paham keIndoensiaan bagi siswa. Sebagai sebuah program pendidikan formal yang bersifat syntetik dan holistik, pembelajaran IPS dituntut untuk mampu memperkuat simpul-simpul budaya bangsa, sehingga bangunan masyarakat Indonesia menjadi semakin kokoh (Sudarwan, 2004 ; Supriyoko, 2001).

Dari permasalahan di atas maka, proses pembelajaran perlu diperbaiki agar permasalahan-permasalahan tersebut bisa terselesaikan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media untuk membantu siswa dalam belajar dan menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan dalam hasil belajar siswa. Model pembelajarana tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dianggap cocok ditearpkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.

Dalam pembelajaran kooperatif jigsaw, setiap anggota memiliki peran sehingga setiap anggota kelompok akan bertanggung jawab atas tugas-tugas yang dibebankan kepadanya. Mereka akan berbagi pengetahuan atau informasi dengan teman-teman yang lain, dan tidak ada jarak antara siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah, serta dapat bekerjasama dengan semua siswa dalam diskusi kelompok. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini dirancang agar terjadi interaksi langsung diantara siswa sehingga dapat

meningkatkan keaktifan siswa pada saat belajar.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang heterogen baik dari jenis kelamin, latar belakang ekonomi keluarga yang berbeda, kemampuan kognitif, afektif, maupun kemampuan psikomotornya, sehingga sumber belajar siswa bukan hanya guru atau buku ajar saja, melainkan teman sebaya dalam kelompoknya. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berpijak dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain : Siswa memandang mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang sangat sulit dan banyak menghafal, sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari dan mendalam materi IPS. Dengan demikian hasil belajar IPS kurang optimal, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga pembelajaran tidak terjadi secara optimal, karena siswa sebagai individu dalam kelas tidak dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran kurang memanfaatkan lingkungan sebagai realita kehidupan siswa sehingga memandang pembelajaran IPS tidak bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan sikap sosial sebagai upaya perbaikan pembelajaran belum banyak dilaksanakan, karena minimnya informasi dan kurang yakinnya dengan keandalan model pembelajaran tersebut, sikap sosial anak belum dijadikan pertimbangan dalam proses pembelajaran karena kurangnya

pemahaman untuk menghubungkan sikap sosial tersebut dalam proses pembelajaran.

Menyadari demikian kompleksnya permasalahan dalam pembelajaran IPS, maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada pengkajian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari sikap sosial. Siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 4 Panjer, Kota Denpasar Provinsi Bali. Dimana model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan sikap sosial merupakan variabel bebas, sedangkan hasil belajar IPS merupakan variabel terikat.

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi dan pembatasan penelitian maka permasalahan pokok yang ingin dicari jawabnya melalui penelitian ini adalah tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari sikap sosial. Adapun permasalahan pokok yang dapat dirinci lagi menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut : (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Panjer antara yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional ? (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional setelah sikap sosial dikendalikan? (3) Seberapa besar kontribusi kontribusi sikap sosial terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 4 Panjer?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS, antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang

mengikuti model pembelajaran konvensional. (2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional, setelah pengaruh variable sikap sosial dikendalikan. (3) Untuk mengetahui kontribusi sikap sosial terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 4 Panjer.

Kehidupan sosial secara garis besarnya terdiri dari lingkungan, fisik, sosial, dan budaya yang merupakan fokus dari pembelajaran IPS. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat, karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Materi pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2006 : 131).

Pendekatan materi pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah pendekatan meluas (*expanding approach*) yang dimulai dengan pengenalan anggota keluarga, RT/RW, kecamatan, kabupaten/ kota, propinsi, negara Indonesia, dan negara – negara di dunia. Michaelis (1976 : 9) mengemukakan

cakupan pembelajaran IPS SD dengan tahap : *family life, the school, our community, and communities arour the word.*

Pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak dapat terlepas dari perkembangan, intelektual siswa yang kisaran umurnya di kelas V sekitar 10 – 11 tahun, dan menurut Piaget (dalam Suarni 2007 : 64) dinyatakan pada usia tersebut berada pada tingkat operasional kongkrit dimana siswa telah memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah kongkret. Guru perlu mengupayakan pembelajaran dengan menggali dari pengetahuan, dan pengalaman siswa. Luas dan kompleksnya materi pembelajaran IPS menuntut perhatian dan kerja keras guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menyediakan sumber dan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan sumber belajar yang tidak hanya terbatas pada guru tetapi dapat juga memanfaatkan berbagai sumber, seperti : lingkungan fisik, sosial, budaya, serta media massa baik cetak maupun elektronik. Keberadaan sumber belajar sangat penting dalam memotivasi siswa untuk dapat memanfaatkannya sendiri sehingga mereka belajar atas dasar kesadarannya sendiri.

Pembelajaran IPS di SD sampai saat ini belum banyak mengalami suatu perubahan dari tahun ke tahun, dan pendekatan pembelajaran tersebut masih belum bervariasi. Guru dalam memulai pembelajaran IPS menugaskan siswa untuk membaca materi pelajaran. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab dua arah (guru-siswa) tanpa banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tanya jawab multi arah (guru – siswa, siswa – guru, siswa – siswa).

Djahiri (1997 : 76) mengemukakan karakteristik IPS SD

meliputi : 1) hal ihwal diri manusia (potensi, hak dan kewajiban, dan peranannya dalam tata kehidupan), 2) tentang keluarga dan perangkat fisik dan non fisiknya (kecintaan, kebahagiaan, kesejahteraan, dll), 3) tentang sekolah dan masyarakat sekitar dengan segala perangkat fisik dan non fisiknya (keadaan, adat, budaya, kehidupan keagamaan dll), 4) tentang lembaga kemasyarakatan (pasal, organisasi sosial, atau ekonomi dll) dan lembaga pemerintahan mulai dari RT/RW sampai kepala negara dengan segala hak, kewenangan, dan tugas kewajibannya serta kelayakan sikap perilaku warga terhadap lembaga tersebut, 5) tentang kebutuhan pokok hidup manusia, masyarakat, bangsa dan negara (fisik dan non fisik) dan acuan kelayakan cara mendapatkan dan serta memanfaatkan, 6) tentang norma-norma hidup dan kehidupan manusia, masyarakat, bangsa, negara dalam tata nilai moral khas Indonesia, 7) tentang kesejarahan yang menyangkut kebesaran dan kebanggaan sosial budaya, kecintaan dan penghormatan terhadap para pahlawan, rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap kemerdekaan bangsa dan negara serta cita-cita luhur bangsa.

Berdasarkan materi yang telah disebutkan di atas, maka perlu adanya suatu pembelajaran yang didukung oleh sumber dan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Keunggulan penggunaan media dalam pembelajaran adalah dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan balikan hasil belajar dengan segera (Malapu, 1998 : 16). Dengan media akan mudah diadakan latihan berulang kali, bahkan proses pembelajaran akan dapat memberi suasana pembelajaran sambil

bermain yang menyenangkan. Siswa mendapat kesempatan untuk aktif mencari dan mendiskusikan dalam kelompok berbagai informasi sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat lebih tahan lama, disamping mengupayakan pembentukan sikap siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya termasuk terhadap temannya. Sikap dan nilai-nilai dalam kehidupan sosial perlu ditanamkan untuk ikut menyertai ranah kognitif yang saat ini sangat sarat untuk mengejar nilai tinggi. Akibat dari kurangnya perhatian terhadap ranah afektif maka sikap siswa akan dapat berpengaruh pada merosotnya moral dari generasi muda kita dari tahun ke tahun. Hal ini dilihat dari seringnya terjadi tawuran antar pelajar dan pelanggaran hukum lainnya.

Pembelajaran IPS secara konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih banyak ditempuh melalui ceramah, dan berlangsung secara terus menerus sehingga dapat membosankan dan dapat melemahkan aktivitas belajar siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa hanya aktif mendengarkan penjelasan guru.

Sulaeman (1988 : 52) mengatakan para siswa sangat mudah mengabaikan guru-guru yang cara mengajarnya berulang-ulang, dan karenanya tidak menarik perhatian mereka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) karena keterlibatan subjek penelitian tidak dilakukan secara acak, melainkan dengan menggunakan kelas-kelas yang sudah ada, baik sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol (Best, 1982). Pengendalian eksperimen melalui acak

tidak bisa dilakukan karena kelompok tersebut harus diterima apa adanya.

Disain penelitian *intact-group comparison* sangat cocok dipakai dalam penelitian ini karena siswa kelas V di SDN 4 Panjer dibagi menjadi dua kelompok, yaitu setengah untuk eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan sikap sosial yang dikendalikan. Sedangkan setengah kelompok lagi sebagai kelompok kontrol dalam pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Setelah 12 kali pertemuan tatap muka, hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes hasil belajar, sedangkan sikap sosial siswa diukur dengan lembar kuisioner. Kemudian data yang diperoleh diolah menggunakan Analisis Kovariat (Anakova).

Menurut Sugiono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi penelitian ini bukan hanya sekedar jumlah orang yang ada pada sekolah SDN 4 Panjer, Denpasar tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sipat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang dimiliki oleh sekolah SDN 4 Panjer.

Menurut Sukardi (2007:54) sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Sejalan dengan itu, Sugiono (2010:118) menyatakan sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel total. Menurut Sugiono(2010:112) sampel total adalah teknik pengambilan sampel, dimana

seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penentuan kelompok sampel tidak dilakukan secara acak, namun hanya menggunakan kelas-kelas yang sudah ada pada sekolah SDN 4 Panjer Denpasar. Sebagai sampel penelitian adalah semua siswa kelas V SDN 4 Panjer yang berjumlah 87 orang yang tersebar dalam dua kelas paralel, yaitu kelas VA sebanyak 41 orang, dan kelas VB sebanyak 46 orang.

Penelitian ini terdiri dari tiga variable, yaitu satu variable terikat, satu variable bebas, dan variable moderator. Adapun moderator terikatnya adalah hasil belajar, variable bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dan variabel moderatornya adalah sikap sosial siswa.

Variabel terikat adalah factor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan pengaruh variabel bebas (Tuckman, 1972:37). Oleh karena itu, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang dicapai oleh siswa kelas V SDN 4 Panjer.

Variabel bebas adalah factor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh pelaksana eksperimen untuk menentukan hubungannya ke fenomena yang diobservasi (Tuckman, 1972:37). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dan model pembelajaran konvensional

Variabel moderator adalah factor yang diukur, atau dipilih oleh pelaksana eksperimen untuk mengungkap apakah modifikasi yang dilakukan menghubungkan variabel bebas kepada fenomena yang diobservasi (Tuckman, 1972:41). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah sikap sosial siswa kelas V SDN 4 Panjer Denpasar.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara membentuk kelompok kecil yang bersifat heterogen,

dan masing-masing anggota kelompok yang mendapat tugas yang sama berkumpul untuk membahas tugas tersebut. Setelah selesai siswa kembali ke kelompok asalnya, setiap anggota bertukar informasi mengenai tugas yang telah dibahasnya.

Model Pembelajaran tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut : 1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, 2), membentuk kelompok 4-6 orang, 3) Menyampaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan masing-masing anggota kelompok, 4) anggota yang mendapat tugas sama berkumpul menjadi kelompok ahli, 5) kelompok ahli kembali kekelompok asalnya dan berbagi informasi dengan anggota kelompok lainnya, 6) presentasi hasil kerja kelompok dan kelompok lain menanggapi, 7) guru memfasilitasi kalau siswa mengalami kesulitan, dan 8) member evaluasi secara kelompok maupun perorangan.

Model pembelajaran konvensional adalah suatu model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS, dimana dalam penelitian ini menggunakan gabungan antara metode ceramah, Tanya jawab, dan metode pemberian tugas. Metode ceramah merupakan metode yang paling sering digunakan karena sangat mudah dilaksanakan dan tidak membutuhkan tenaga, biaya yang banyak.

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap meliputi : 1), guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dibahas dan indikator yang ingin dicapai serta siswa mengikuti dan mencatat bila perlu, 2) tahap penyajian materi dengan ceramah, Tanya jawab, dilanjutkan dengan diskusi, dan diakhiri dengan membuat rangkuman dan latihan, 3) tahap penutup,

guru mengevaluasi dengan memberikan tes dan ditindaklanjuti dengan memberikan tugas.

Sikap sosial adalah suatu sikap yang objeknya adalah kehidupan sosial manusia, baik di dalam kelompoknya maupun di luar kelompoknya. Di dalam kehidupan sosialnya manusia banyak mengenal karakteristik dari kehidupan sosial, baik menyangkut lembaga sosial, aturan-aturannya, dan nilai-nilai sosial serta berbagai tipe kepribadian orang.

Sikap sosial yang dikembangkan melalui IPS adalah sikap toleransi, kerjasama/gotong royong, hak asasi manusia, pemahaman tentang nilai dan moral, serta sikap kehidupan sosial (Hasan, 1996:116)

Sikap sosial merupakan hasil pengukuran yang ditunjukkan dalam bentuk skor yang berdasarkan respon terhadap kuesioner tentang sikap sosial, untuk mengukur sikap sosial tinggi atau sikap sosial rendah pada siswa.

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pencapaian kompetensi mata pelajaran IPS yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam hal ini pencapaian kompetensi mencakup aspek pengetahuan ranah kognitif yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3) dan analisis dan sintesis (C4) data dikumpulkan dalam skala interval.

Hasil belajar IPS diukur menggunakan tes hasil belajar dengan bentuk soal objektif berupa pilihan ganda sebanyak 40 butir soal yang mengacu pada kompetensi dasar pembelajaran IPS.

Terkait dengan kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, maka perlu dipaparkan metode pengumpulan data tentang sikap

sosial, kemampuan awal, dan hasil belajar.

Untuk memperoleh data tentang sikap sosial data diambil sebelum perlakuan dilaksanakan. Instrumen tentang tes sikap sosial terdiri atas 50 item, menggunakan instrumen yang sudah divalidasi diadaptasi dari Utami Munandar (dimodifikasi). Pengumpulan data tentang sikap sosial dilakukan satu kali.

Pengumpulan data kemampuan awal tentang hasil belajar dilakukan sebelum perlakuan dilaksanakan, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Butir soal disusun sendiri oleh peneliti dengan menggunakan 4 indikator yaitu : ingatan, pemahaman, aplikasi, dan analisis mengacu pada topik bahasan yang diajarkan disusun 60 item tes dalam bentuk obyektif (pilihan ganda). Hasil pengukuran yang berupa jumlah skor dari jumlah jawaban benar menggambarkan kemampuan awal siswa. Sebelum digunakan, tes ini diujicobakan pada siswa diluar kelompok subjek penelitian. Tes ini digunakan juga untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan.

Pengumpulan data tentang hasil belajar menggunakan tes yang sama dengan pengukuran kemampuan awal siswa. Proses pengumpulan data hasil belajar dilakukan setiap akhir perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digunakan bentuk soal objektif tes pilihan ganda dengan dasar pemikiran bahwa melalui tipe itu, hasil belajar siswa dapat diukur secara langsung dan bentuk tes pilihan ganda akan menghasilkan aitem berkualitas dalam arti akan memiliki fungsi pengukuran yang lebih efektif,

walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa tes pilihan ganda juga memiliki kelemahan.

Sikap sosial merupakan hasil pengukuran yang ditunjukkan dalam bentuk skor yang didasarkan pada respon terhadap butir-butir kuisioner sikap sosial yang dikembangkan oleh peneliti. Pola kuisioner mengikuti pola Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban yang bersifat grandasi yaitu : (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) ragu-ragu, (4) tidak setuju, (5) sangat tidak setuju. Skor masing-masing butir memiliki rentangan dari satu sampai lima. Penskoran dilakukan dengan memberi bobot pada setiap respon yang diberikan oleh siswa dengan ketentuan, sebagai berikut :

- Untuk pernyataan yang positif :
sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1
- Untuk pernyataan yang negatif :
sangat setuju = 1, setuju = 2, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 4, sangat tidak setuju = 5

C. HASIL PENELITIAN

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terhadap data yang diperoleh dalam penelitian, maka ditemukan adanya efek utama penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif jigsaw memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN 4 Panjer. Efek utama ini dapat dilihat dari besaran akar rata-rata prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif jigsaw yaitu 31,15 yang lebih besar dari skor rata-rata prestasi belajar IPS kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional yaitu sebesar 26,86. Hasil diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan, prestasi belajar IPS siswa yang mengikuti model

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk menguji tiga hipotesis, yaitu uji t untuk hipotesis pertama, uji anкова untuk hipotesis kedua, dan uji regresi sederhana untuk hipotesis ketiga.

Rumusan hipotesis pertama adalah terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Secara statistik, dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0 \text{ dan}$$

$$H_1: \mu_1 - \mu_2 \neq 0$$

Sementara itu, rumusan hipotesis kedua adalah setelah pengaruh sikap sosial siswa dikendalikan, hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Secara statistik, dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 \text{ dan}$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Pengujian hipotesis pertama dan kedua dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0. Ringkasan hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 01 Perhitungan Hipotesis Pertama dan Kedua

Sumber Varians	JK	db	RJK	F _{hitung}	Sig.
Model	1633,493	2	816,747	62,439	0,000
Model setelah Sikap sosial Dikendalikan	208,017	1	208,017	15,903	0,000

Untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima pada hipotesis pertama, yang perlu

diperhatikan adalah pada bagian sig. Pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai sig. adalah 0,000. Selanjutnya, apabila ditetapkan taraf signifikansi $\alpha=0,05$, maka nilai sig. lebih kecil dari taraf signifikansi (sig. = 0,000 < $\alpha=0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3b)

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima pada hipotesis kedua, yang perlu diperhatikan adalah pada bagian nilai sig. Apabila nilai sig. lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. < α), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ternyata, pada tabel di atas, nilai sig. adalah 0,000, lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. = 0,000 < $\alpha = 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah pengaruh sikap sosial siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3b)

Rumusan hipotesis ketiga adalah terdapat kontribusi sikap sosial siswa yang signifikan terhadap hasil belajar IPS pada kelompok eksperimen, kelompok kontrol, dan bersama-sama. Pengujian hipotesis ketiga dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 02 Perhitungan Uji Hipotesis Ketiga untuk Menentukan Kontribusi Variabel Sikap Sosial Siswa

Sumber	t	Sig.	R ²	Keputusan	Kontribusi
Kel. Eksperimen	6,118	0,000	0,490	Signifikan	49,0%
Kel. Kontrol	7,784	0,000	0,602	Signifikan	60,2%
Bersama	9,594	0,000	0,532	Signifikan	53,2%

Untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak atau diterima, yang perlu diperhatikan adalah pada bagian nilai sig. pada sumber varians. Apabila nilai sig. lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. < α), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada tabel di atas diketahui bahwa: (1) nilai sig. pada kelompok eksperimen adalah 0,000, lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. = 0,000 < $\alpha = 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen, terdapat kontribusi sikap sosial siswa yang signifikan terhadap hasil belajar IPS, (2) nilai sig. pada kelompok kontrol adalah 0,000, lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. = 0,000 < $\alpha = 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok kontrol, terdapat kontribusi sikap sosial siswa yang signifikan terhadap hasil belajar IPS, (3) nilai sig. bersama-sama adalah 0,000, lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (sig. = 0,000 < $\alpha = 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi sikap sosial siswa bersama-sama yang signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Selanjutnya, bagian tabel R² menunjukan seberapa besar kontribusi sikap sosial siswa terhadap hasil belajar IPS. Pada tabel di atas, diketahui bahwa: (1) sikap sosial siswa pada kelompok eksperimen berkontribusi sebesar 49,0% (R² = 0,490), (2) sikap sosial siswa pada kelompok kontrol berkontribusi sebesar 60,2% (R² = 0,602), dan (3) sikap sosial siswa secara keseluruhan (bersama-sama) berkontribusi sebesar 53,2% (R² = 0,532).

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis uji hipotesis terhadap ketiga hipotesis dalam penelitian ini, hasil uji hipotesis dapat diringkas sebagai berikut:

- a. Pengujian hipotesis pertama, hipotesis nul ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini berarti terdapat pengaruh hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.
- b. Pengujian hipotesis kedua, hipotesis nul ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini berarti setelah pengaruh sikap sosial siswa dikendalikan, hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.
- c. Pengujian hipotesis ketiga, secara keseluruhan (bersama-sama) hipotesis nul ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini berarti terdapat kontribusi sikap sosial siswa secara keseluruhan yang signifikan sebesar 53,2% terhadap hasil belajar IPS siswa. Pada kelompok eksperimen, terdapat kontribusi sikap sosial siswa yang signifikan sebesar 49,0% terhadap hasil belajar IPS siswa. Sementara itu, pada kelompok kontrol, terdapat kontribusi sikap sosial siswa yang signifikan sebesar 60,2% terhadap hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini telah menemukan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan model pembelajaran konvensional berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 4 Panjer. Secara keseluruhan, dengan tidak memperhatikan, variabel kendali seperti jenis kelamin, hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih tinggi bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimo, Walgito, 2011. Teori-teori Psikologi Sosial, Andi, Yogyakarta.
- Dantes, Nyoman, 2007, Analisis Varian, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Adi, Yogyakarta.
- Depdiknas, 2001, Pedoman Teknik Pembelajaran IPS Bagi Guru, Jakarta, Kemendiknas RI
- Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004, IPS Keuangan, Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum.
- Lasmawan, Wayan, 2010. Pendidikan IPS : Antara Realitas dan Harapan.
- Lasmawan, Wayan, 2010. Menelisik Pendidikan IPS Dalam Perspektif Kontektual Empiris.
- Trianto, 2007, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Prestasi Pustaka.